



QUEM JÁ ESTÁ NA
ESTRADA DOS
NOVOS CONSOLES
VAI PODER CURTIR
UMA VERSÃO
DEMOLIDORA DE
MORTAL KOMBAT.
TRILOGY É O JOGO
MAIS COMPLETO
DA SÉRIE. VEJA
OS GOLPES
NOVOS PARA
ESSA VERSÃO

Mortal Kombat Trilogy é o Mortal Kombat definitivo. Traz todos os elementos de todos os jogos da série: MK, MK II, MK 3 e Ultimate MK 3. Os golpes que você encontra a seguir representam tudo que foi incluído em Mortal Kombat Trilogy além do UMK 3, inclusive lutadores. Rain e Noob Saibot também aparece em UMK 3 para SNes e Mega Drive, mas não tem Fatalities (só Brutalities). A versão para P.Station é completa, tem até os mestres, o que não acontece no Nintendo 64. Se existe algum código para isso ainda não é conhecido. Ainda há um personagem novo: o Chamaleon, ninja que se transforma em qualquer um dos ninja humanos.



CLASSIC SUB-ZERO

Fatality 2: →→→↓ + SA
Animality: ←←→↓ + SB
Friendship: ↓←←→ + CB
Babality: ↓←← + CA

KINTARO

Fireball: ←←→ SA
Grab and Smash: →→ SA
Taunt: ↓↓ + CB
Teleport Stomp: ↓↑

JADE

Returning Low Boomerang:
←←→ + SB
Pit: ←→↓ + RN

GORO

Fireball: ←←← SB
Spin: ←←→ CA
Grab and Smack: →→ SA
Roar: ↓↓ CB

SHANG TSUNG

Morphs (transformações)
Baraka: ↓↓ CB
Cage: ←←↓ + SB
Classic Sub-Zero:
BL, BL, RN, RN
Cyrax: BL, BL, BL
Ermac: ↓↓↑

Goro: ←←← CB
Jade: →→↓ BL
Jax: →→↓ SB
MK2 Jax: ↓→← CA
Johnny Cage: ←←↓ SB
Kabal: SB, BL, CA
Kano: ←→ BL
MK1 Kano: gire o direcional
no sentido horário
Kintaro: segure SB
por 6 seg.
Kitana: →↓→ RN
Kung Lao: RN, RN, BL, RN
MK2 Kung Lao: ←←← CA
Kurtis Stryker: →→→ CA
Liu Kang: gire o direcional no
sentido horário
Mileena: RN, BL, CA
Motaro: →↓← SA
Nightwolf: ↑↑↑
Noob Saibot: →↓↓← CA
Rain: RN, ←, CB
Rayden: ↓←→ CB
MK1 Rayden: ←←→ RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓↓→ SB
Sektor: ↓→← RN
Shao Kahn:
←←→ CA

Sheeva: segure CB, →↓→,
solte CB
Sindel: ←↓← CB
Smoke: →→ SB
Sonya Blade: ↓ + RN + SB
+ BL
Stryker: →→→ + CA
Sub-Zero: →↓→ SA

SHAO KAHN

Fireball: ←←→ SB
Shoulder Charge: ↓→ SB
Rising Shoulder Charge:
↓→ SA
Hammer: ←→ SA
Throw: →→ SA
Taunt: ↓↓ CB
Laugh: ↓↓ CA

LIU KANG

Shadow Bicycle Kick:
carregue CB, ←→,
solte CB



NIGHTWOLF

Red Shadow Shoulder: ←←→
+ CA

MOTARO

Fireball: →↓← SA
Tail Sweep: ← + CB
Teleport: ↓↑
Grab and Smack: →→ SB

KANO

Psycho Roll: →↓→ + CB

SINDEL

Two Ground Fireballs:
←←→ + SB
Fly: ←←→ + CA
(aperte BL para pousar)
Fatality 2: RN, BL, BL, RN + BL
(perto)

SEKTOR

Double Missile: ←←→ + SB
Pit: RN, RN, RN + ↓

NOOB SAIBOT

Soot Fireball: ↓→ SB
Shadow Throw: →→ SA
Teleport Slam: ↓↑

Fatality 1: ←←→→ CA
Fatality 2: ↓↓↑ + RN
Animality: ←→←→ CA
Friendship: →→← SA
(distância de um salto)
Babality: ↓→→→ SB
Pit: →↓→ + BL
Kombos:
(4) SA, SA, SB, CA
(4) CB, CB, CB, CB

MK2 JAX

Energy Wave: →↓← CA
(pode ser feito no ar)
Air Energy Wave: ↘ + CA
Gotcha Grab: →→ SB
Ground Pound: segure CB 3
seg. e solte
Back Breaker: BL no ar
Repeated Slams: aperte SA
depois de arremessá-lo
Fatality 1: segure SB →→→ e
solte SB (de perto)
Fatality 2: BL, BL, BL, BL, SB
(distância de rasteira)
Friendship: ↓↓↑↑ CB
Babality: ↓↑↓↑ CB
Pit: ↑↑↓ CB
Kombos:
(5) SA, SA, SA, SB, ← + SA
(6) CB, CB, CB, CA, CB, ← + CA

HUMAN SMOKE

Fatality 2: →→← + RN (fora do
alcance da rasteira)
Animality: →→→← CA
Friendship: ↓→→→ + RN
Babality: ↓←←→ + SA
Pit: →↑↑ + SB

STRIKER

Granade High: →↓← + SA
Granade Low: →↓← + SB

KUNG LAO

Torpedo: ←←→

**MK2
KUNG LAO**

Hat Throw: ←→ SB (controle
o chapéu com o direcional)
Dive Kick: ↓ + CA no ar
Superman: ←←→
(pode ser feito no ar)
Spin Shield: ↑↑ CB aperte
CB para repetir o golpe
Teleport: ↓↑ qualquer
soco ou chute para atacar
Fatality 1: →→→ CB
(distância de rasteira)
Fatality 2: segure SB ←→ e salte
SB (tela inteira) controle o
chapéu com o direcional
Friendship: ←←← CA
Babality: ←←→→ CA
Pit: →→→ SA
Kombos:
(4) SA, SB, SB, ↓ + SB
(5) CB, CB, CA, CA, ← + CA

ERMAC

Animality: →↓→→ + CB
Friendship: →→→ + SA
Babality: ↓←←→ + SA
Pit: RN, RN, RN, RN + CB

Brutalities

By N1gh7w0LF

Conheça as sequências que são a maior novidade das versões de Ultimate para os 16 bits (Mega e SNes) e do Trilogy. Escolha o seu lutador e faça o inimigo ir dar um longo passeio na estratosfera, como mostram as fotos desta página



Em Mortal Kombat Trilogy e no Ultimate Mortal Kombat 3 do SNes e do Mega Drive existe um novo tipo de Fatality. Trata-se do Brutality, uma sequência superanimal, lembrando os Ultra Combos de Killer Instinct 2. De tanto você bater no inimigo, no final ele explode! Não é muito fácil de fazer, pois você tem de decorar a sequência e apertar os botões no tempo certo de realização do golpe, logo

após a mensagem "Finish Him" ou "Finish Her". Isto é, deve-se acompanhar a sequência no tempo exato. Não se deve digitar muito rápido, senão a sequência não é reconhecida. Depois de digitar tudo, a tela fica escura e rolam mais algumas porradas até o adversário ir jogar baralho. Todos os lutadores tem o Brutality, menos os chefes do Mortal Kombat Trilogy: Shao Kahn, Kintaro, Motaro e Goro.



NOOB SAIBOT: SA, CB, SB,
BL, CB, CA, SA, SB,
BL, CB, CA
BARAKA: SA, SA, SA, SB, SB,
BL, CA, CA, CB, CB, BL
CYRAX: SA, CA, SA, CA, CA,
SA, CA, SA, CA, CB, SB
SONYA BLADE: SA, CB, BL,
SA, CB, BL, SA, SB,
BL, CA, CB
RAYDEN: SA, SA, CB, CB, CB,
CA, SB, SB, SB, BL, BL
MK1 RAYDEN: SA, SA, SA,
SA, BL, CA, CA, CA, BL, SB,
SA, SA
RAIN: SA, SA, BL, CB, CA, BL,
CB, CA, BL, SA, SB
JOHNNY CAGE: SA, CB, CA,
SB, SA, CA, CA, SA, SA,
SB, SA
SCORPION: SA, SA, BL, CA,
CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA
HUMAN SMOKE: SA, SA,
BL, CB, CA, SA, CA, SA, CA,
SB, CB
JAX: SA, SA, SA, BL, SB, SA,
SA, SA, BL, BL, SA
MK2 JAX: SA, SA, BL, CA,
SB, SB, SA, BL, CA, CA, SA
MILEENA: SA, SB, SB, SA, BL,
CA, CB, CB, CA, BL, SA



SEKTOR: SA, SA, BL, BL, CA,
CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL
LIU KANG: SA, SB, SA, BL,
CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA
KUNG LAO: SA, SB, CB, CA,
BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA
MK2 KUNG LAO: SA, SB, CA,
CA, SB, SB, SB, CB, CB, BL, SA
SMOKE: SA, CB, CB, CA, BL,
BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

NIGHTWOLF: SA, SA, CA, CA,
BL, BL, SB, SA, CA
ERMAC: SA, SA, SB, BL, CA,
CB, BL, SA, SB, CB, CA
SUB-ZERO: SA, CB, CA, SB,
SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA
CLASSIC SUB-ZERO: SA, SB,
SA, BL, CB, CB, CA, CA, SB,
SA, SB
KURTIS STRYKER: SA, SB, CA,
CB, SA, SB, CB, CA, SA, CB, CB
SHANG TSUNG: SA, BL, BL, BL,
CA, SA, SB, SB, BL, BL, BL
JADE: SA, CB, SA, SB, CA, CA,
CB, BL, BL, SA, CA
KANO: SA, SB, BL, SB, SA, BL,
CA, CB, BL, CA, CB
MK1 KANO: SA, SA, BL, CA,
CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA
SHEEVA: SA, SB, BL, CB, CA,
BL, CA, CB, BL, SB, SA
KITANA: SA, SA, BL, CA, BL,
CB, BL, SA, BL, SA, BL
REPTILE: SA, BL, CA, CA, BL,
SA, SB, CB, CB, BL, SB
SINDEL: SA, BL,
CB, BL, CB,
CA, BL, CA,
CB, BL, SB



MK1 RAYDEN

Lightning Bolt: ↓ → SB
 Superman: ← ← → pode
 ser feito no ar
 Torpedo: ← ← →
 Teleport: ↓ ↑
 Fatality: → ← ← SA (de perto)
 Kombos:
 (3) CA, ← + CA, ← + CA
 (4) SA, ↓ + SB, ↓
 + SB, ↓ + SB

Lightning LITE: ← ← SA
 Fatality 1: → → ↓ + SA
 (de perto)
 Fatality 2: ↓ ↓ ← + CA
 Animality: BL, BL, RN, RN, BL
 (a 2 passos do inimigo)
 Friendship: ↓ → → SB
 Babality: → → ← SA
 Kombos:
 (4) SA, SA, SB, SA
 (4) Lightning, Orb,
 Roundhouse, Uppercut
 (5) CA, CA, CB, CA, ← + CA

(7) Reverse Lightning, SA,
 SA, SB, SB, Jump Kick, Air
 Superman

MK1 KANO

Knife Throw: segure BL, ← →
 Knife Tornado: ← → SA,
 aperte SA
 Cannon Ball: gire o direcional
 no sentido
 horário e segure BL para
 levitar
 Fatality: ← ↓ → SB (de perto)
 Kombos:
 (3) CB, CB, CA, → + CA
 (4) SA, SA, ↓ + SA, ↓ + SA

BARAKA

Blade Spark: ↓ ← SA
 Blade Fury: ← ← ← SB
 Blade Swipe: ← + SA
 Blade Spin: → ↓ → BL,
 aperte BL para repetir o
 golpe ou → para mover-se
 Double Kick: CA, CA, CA
 (de perto)
 Air Throw: BL no ar
 Fatality 1: ← → ↓ → SB
 (de perto)
 Fatality 2: ← ← ← ← SA
 (distância de rasteira)
 Animality: segure SA, → ← ↓ →,
 solte SA
 Friendship: ↑ → → CA
 Babality: → → → CA
 Pit: → → ↓ CA
 Kombos:
 (4) SA, SA, ← + SA, → + SA
 (4) CA, CA, CB, ← + CA

SCORPION

Foward Teleport: ↓ → + SA
 Fatality 2: → → → ← + SB

RAYDEN

Lightning Bolt: ↓ → SB
 Reverse Lightning: ↓ ← SB
 Superman: ← ← → (pode ser
 feito no ar)
 Teleport: ↓ ↑
 Electric Grab: segure SA 3
 seg. e solte
 Fatality 1: segure CB 6 seg. e
 solte (de perto), aperte
 rapidamente BL + CB para
 explodir
 Fatality 2: segure SA 8 seg. e
 solte (de perto)
 Animality: ↓ → ↓ CA
 Friendship: ↓ ← → CA
 Babality: ↓ ↓ ↑ CA
 Pit: ↑ ↑ ↑ SA
 Kombos:
 (4) SA, SA, SB, → + SA
 (4) CA, CA, CB, ← + CA

JOHNNY CAGE

High Green Ball: → ↓ ← SA
 Low Green Ball: ← → ↓ SB
 Shadow Kick: ← → CB
 Red Shadow Kick: ← ← → CA
 Shadow Uppercut: ← ← ← SA
 Gym Kick: → + CA ou CB
 (de perto)
 Fatality 1: ↓ ↓ → → CB
 (de perto)
 Fatality 2: ↓ ↓ → → SB
 (de perto) ↓ + SB
 + BL + CB antes do
 Uppercut para derrubar
 3 cabeças
 Animality: ↓ → → CA
 Friendship: ↓ ↓ ↓ ↓ CB
 Babality: ← ← ← CA
 Pit: ↓ ↓ ↓ CA
 Kombos:
 (4) SA, SA, SB, ↓ + SB
 (5) CB, CB, CA, CB, CB

RAIN

Blue Orb: ↓ → SA (mova o
 oponente com o controle)

Sonya Blade

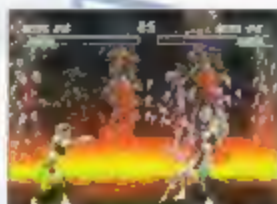
Jax conseguiu resgatar Sonya Blade, que havia desaparecido depois do último torneio. Os dois tentaram alertar o governo americano sobre os planos de Outworld contra a terra. Mas ninguém prestou atenção no que eles disseram.

ESTRATÉGIA

Sonya tem um ótimo golpe: o Bicycle Kick, perfeito contra oponentes que pulam muito. Você também pode acertar o inimigo com esse golpe quando ele avançar para cima de você. Quando estiver a distância de uma rasteira, acerte o Bicycle Kick. Os Rings são meio arriscados, porque tem um pouco alcance vertical, mas são bons para afastar os caras. Outro golpe eficiente contra inimigos que pulam bastante é o Flying Punch. É fácil de



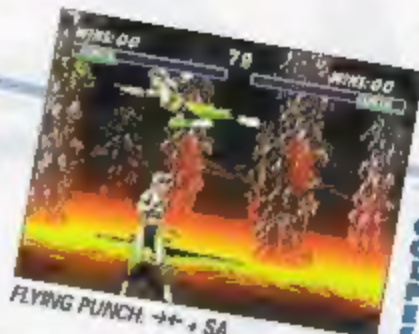
fazer e sempre afasta o inimigo quando você estiver encurralado. O Leg Grab surpreende o adversário e é difícil de bloquear. Mas se o cara conseguir, dê um combo. Além disso, você tem garantido um combo de 2 hits: dê uma voadora com chute e, logo que cair no chão, faça o Grab. Pegue-o caindo e arremesse-o para trás.



ENERGY RINGS: ↓ + ↑ + SB



LEG GRAB: ↓ + SB + BL



FLYING PUNCH: → + SA



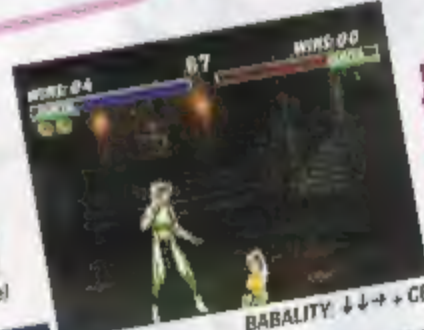
BICYCLE KICK: ← + ↓ + CA



FATALITY 1: segure BL + RN, ↑ + ↓ + (longe)



FATALITY 2: ← + ↓ + ↓ + RN (longe)



BABALITY: ↓ + ↓ + CA



ANIMALITY: segure SB, ← + ↓ + (perto)



FRIENDSHIP: ← + ↓ + RN

PIT E COMBOS

- Pit: → + ↓ + SA
- Combo(6): CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA
- Combo(4): SA, SA, SB, ← + SA
- Combo(3): CA, CA, ← + CA
- Combo(6): CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch

GOLPES ESPECIAIS

FATALITIES

Smoke

Assim como seu amigo Sub-Zero, Smoke tentou fugir do clã, pois o destino lhe reservava uma transformação nada agradável: eles iriam virar máquina. E isso acabou acontecendo. Ele virou um Cyborg e está programado para matar Sub-Zero! Mas ele descobre que sua verdadeira missão é acabar com os invasores do Outworld. Ele consegue derrotar Kahn, mas fica com um problema: permanece aprisionado em seu corpo artificial.

ESTRATÉGIA- O Spear de Smoke tira menos de 30% de energia, a não ser no combo. Você pode dar, de acordo com sua preferência, a voadora com chute, o Teleport e o Spear, mas ao acioná-los não se distancie. O Invisibility é mais garantido quando for lutar contra



SPEAR: ←← + SB



COLPES
ESPECIAIS



TELEPORT: →→ + CB (no ar)



INVISIBILITY: segure BL, ↑↑ + RN

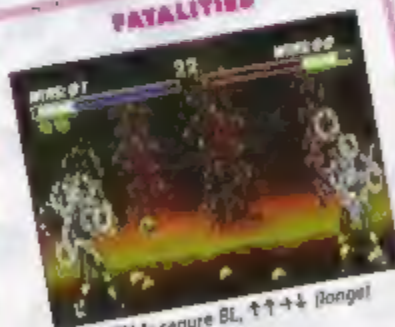


AIR THROW: BL (no ar)

um amigo, pois o computador sabe onde você está. Contra adversários de carne e osso, quando estiver invisível, use o Teleport para surpreendê-los. É muito difícil que bloqueiem o golpe que você der.

By N1gh7w0LF

FATALITIES



FATALITY 1: segure BL, ↑↑→↓ (longe)



FATALITY 2: segure RN + BL, ↓↓→↑ (distância de uma rasteira)

FITE COMBOS

Pit: →↓ + CB

Combo(9): Voadora, Teleport, SA,

Spear, SA, SA, CB, CA, ← + SB

Combo(3): SA, SA, ← + SB



ANIMALITY: (longe) ↓→→ + CB



BABALITY: ↓↓←← + CA



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, CA

Sindel

Sindel preserva a majestade, pois foi a rainha de Outworld. Hoje, 10 mil anos depois de sua última morte, ela renasceu na Terra. Ela quer reviver com Kahn a parceria dos tempos em que ambos dividiam o poder em Outworld. Sua força maligna será a chave mestra de ocupação da Terra para Shao Kahn. **ESTRATÉGIA** - O melhor golpe de Sindel é o Scream. Seu alcance é pequeno, mas se o seu adversário estiver perto, é ideal para se começar um combo devastador. A Fireball é outro golpe útil em combos. Você pode dar um combo de 2 hits emendar uma voadora com chute. Outra voadora com chute e, logo depois, um Air Fireball. O Float é

inútil quase sempre, pois o inimigo pode congelá-lo. O Fireball normal é fácil de ser acionado, mas possui pouco alcance vertical. Importante: lembre-se de usá-lo com cuidado.

GOLPES ESPECIAIS

GROUND FIREBALL: → + SB

AIR FIREBALL: ↓ + CB (no ar)

SONIC SCREAM: → + SA

Float: ← + CA

FATALITY 1: RN, RN, BL, RN, BL
(distância de uma rasteira)

FATALITY 2: RN, RN, BL, BL,
RN + BL (perto)

BABALITY: RN, RN, RN, ↑

FRIENDSHIP: RN, RN, RN, RN, RN, ↑

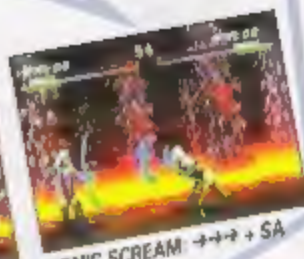
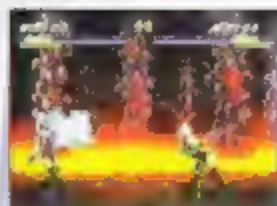
PIT B COMBOS

Pit: ↓ ↓ ↓ + SB

Combo: CA, SA, SA, ↓ + SA,
(ande), SA, Voadora, AirFireball

Combo: CA, SA, SA, SB, ← + CA

Animality: → + SA



Sheeva

Sheeva foi escolhida por Shao Kahn para ser uma espécie de guarda-costas e protetora de Sindel, a nova rainha do Outworld. Mas Sheeva começa a desconfiar de Shao Kahn depois que ele indica Motaro como líder dos esquadrões de exterminação. A raça de Motaro, os Centurians, são tradicionais inimigos da raça de Sheeva, a Shokan. A guarda-costas de quatro braços teme ser traída e eliminada a qualquer momento.

ESTRATÉGIA. Os combos de Sheeva machucam bastante, por isso não perca a oportunidade de usá-los quando puder. O seu Teleport Stomp só é eficiente quando a luta é contra Shao Kahn e Motaro, por isso não perca tempo usando contra outros inimigos.

Além disso, é um golpe que machuca pouco, leva muito tempo para se dar e preparar para um combo. A Fireball é boa quando os adversários vierem pulando em sua direção. Se você conseguir acertar, acaba de uma vez com o cara que estiver perturbando sua vida. Use mais do que recomendado.



FIREBALL: ← + SA

ESPECIAIS



STOMP: ← + ← + CA



TELEPORT STOMP: ↓ + ↑

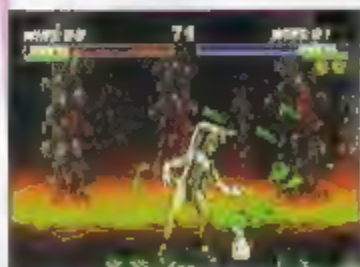
PIT E COMBOS

Pit: ↓ + ↓ + → + SB

Combo(7): SB, SA, SB, CA, CA, CB, ← + CA

Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA

FATALITIES



FATALITY 1: → + ↓ + → + SB (perfo)



FATALITY 2: segure CA, ← + → (perfo)



ANIMALITY: RN, BL, BL, BL, BL (perfo)



BABALITY: ↓ + ↓ + ← + CA



FRIENDSHIP: → + ↓ + →, dê um tempo, SA

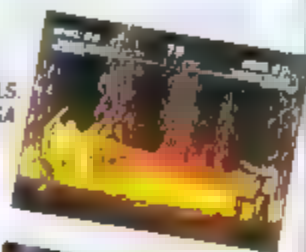
Shang Tsung

O principal feiticeiro de Shao Kahn não está com o seu prestígio muito em alta. Ele andou pisando na bola e perdeu um combate na luta pela Terra. Mas ainda é o guerreiro principal para a conquista da Terra e Kahn não pode abrir mão de seus poderes.

ESTRATÉGIA-Shang Tsung pode transformar-se em vários lutadores, confundindo o adversário com diversos estilos de luta. Seus golpes firmam bastante energia e levam grandes combos, porém difíceis de acertar. Só use as Horizontal



1 FIREBALL. ←← + SA

2 FIREBALLS.
←←← + SA

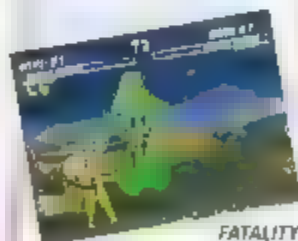
3 FIREBALLS ←←←+ SA

FATALITY 1: segure SB. ↓←←+↓
(perto)

FATALITIES

Fireballs com o oponente pulando para trás ou para frente. Fire Eruption parecem eficientes, mas podem ser bloqueadas, dando chance para um combo ou Uppercut. Se acertá-las, esteja

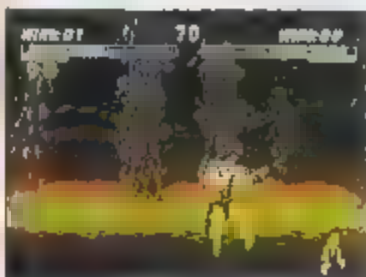
pronto para lançar 3 Fireballs de trás para frente. Se fizer isso um hora certa, o cara vai voar sobre você, levando as Fireballs em 6 hits.



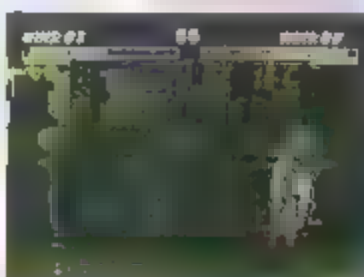
FATALITY 2: segure SB, RN, BL, RN, BL (perto)



ANIMALITY: segure SA, RN, RN, RN (distância de uma resteira)

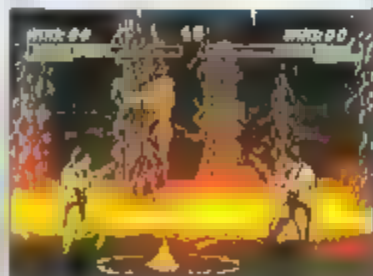


BABALITY: RN, RN, RN, CB



FRIENDSHIP: CB, RN, RN, ↓

GOLPES ESPECIAIS



FIRE ERUPTION →←← + CB

PILAS BOMBAS

Pit: segure BL,
↑↑← + SB
Combo: CB, SA, SA, SB, ← + CA
Combo: CA, CA, ← + CA

Sektor

Ninja cibernético na parada. Sektor foi o primeiro protótipo construído pela mente engenhosa de Lin Kuei. Ele é a unidade LK-9T9. Faz parte da mesma linhagem de Cirax, que é seu sucessor. Ele era um assassino humano, treinado

pelo próprio Lin Kuei. Como tem um comportamento completamente submisso ao clã, foi transformado voluntariamente. Sobreviveu à invasão do Outworld por não ter alma para ser roubada. Esse não é bem o seu forte.



ESPECIAIS
GOLPES



TELEPORT →→ + CB





HOMING MISSILE →→ + SA



MISSILE →→ + SB

ESTRATÉGIA Sektor tem um ótimo combo que usa 3 de seus golpes. Homing Missile, voadora com chute. Teleport, Missile. Seus mísseis só devem ser usados de

perto ou durante combos. Já os mísseis Homing podem ser usados  hora em que você bem entender. O Teleport Punch  deve ser usado no ar.

By N1gh7w0LF

PIE E COMBOS

Pie: RN, RN, RN, ↓
Combo(S): SA, SA, CA, CA,
B + CA

FATALITIES



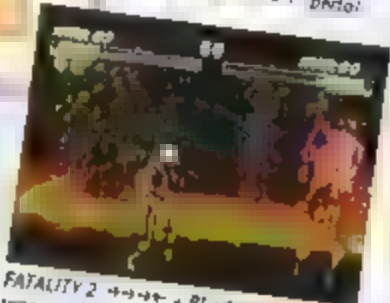
FATALITY 1: SB, RN, RN, BL (distância de uma rezeira)



ANIMATING: segure BL →→ + ↓ para: Death



BABALITY ←← + CA



FATALITY 2 →→→ + BL (distância de uma rezeira)



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, RN, D

Scorpion

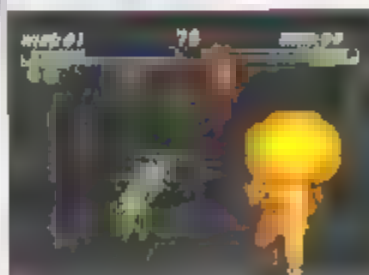
Scorpion deve muito a Shao Kahn. Não que o chafão de Outworld tenha sido bonzinho com ele. O negócio é que o Imperador dos invasores falhou ao tentar roubar as almas que ocupavam o inferno na Terra. Aproveitando-se disso, Scorpion conseguiu escapar. Depois de sentir o gostinho, ele achou a liberdade muito boa. Não quer mais saber de alianças desse tipo. Ele acaba virando uma arma letalíssima na guerra dos habitantes da Terra contra Outworld.

ESTRATÉGIA: Você pode acionar o Combo(7) de Scorpion sempre que acabar uma voadora com chute ou uma voadora vertical com chute. Use esse último golpe, o Teleport, o Spear, o suco alto, o chute alto e o Round House. O Spear funciona

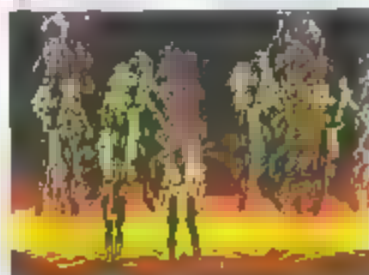
melhor se você acertá-lo quando o adversário estiver caindo de um pulo. Depois, para arrematar, dê um combo. Não use muito o Air Throw, o inimigo pode chutá-lo no ar.



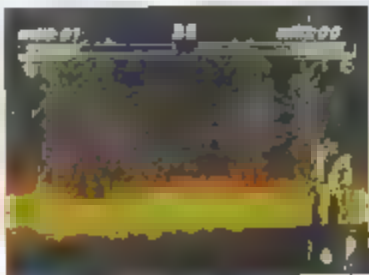
FATALITIES



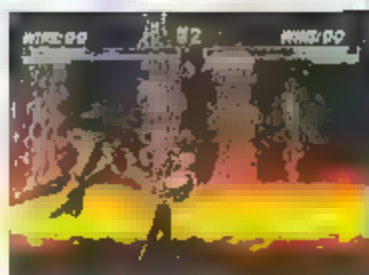
FATALITY 1 ↓ + ↑ + CA (distância de um pulo)



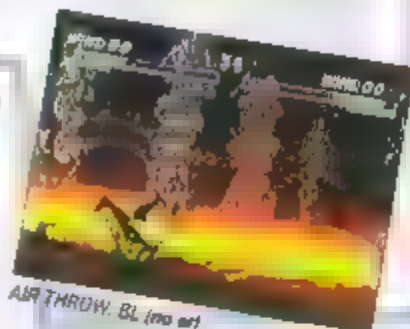
FATALITY 2 → ↓ + + RN (perto)



ANIMALITY → ↑ + + CA



TELEPORT ↓ + + SA



AIR THROW: BL (no ar)

PIE E COMBO

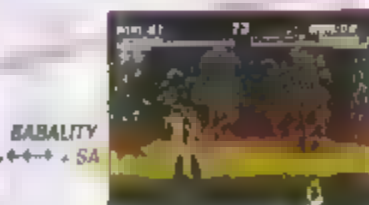
Pir: → ↑ + + SB

Combo(7): Voadora, Teleport, Punch, Spear, CA, CA, CB, CB, CA

Combo(5): Spear, SA, SA, CA, ↑ + CA

Combo(4): CA, CA, CB, ↑ + CB

Combo(3): SA, SA, ↑ + ■



SABALITY
↓ + ↑ + + SA



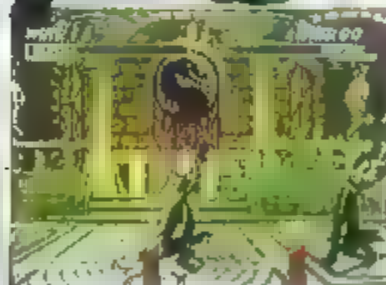
FRIENDSHIP ← + ↑ + + BR

Reptile

Reptile só tem uma coisa em cabeça: matar Kitana. Vai fazer de tudo para cumprir a ordem de Shao Khan.

ESTRATÉGIA- O

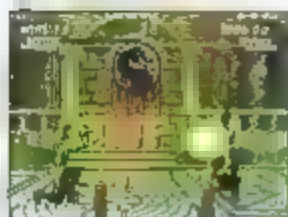
Spit de Reptile é perfeito quando o adversário está pulando para trás. As Force Balls devem ser usadas sempre duas a duas para que ambas peguem o adversário em cheio.



ACID SPIT: → + SA



FORCE BALL: ← + SA + SB

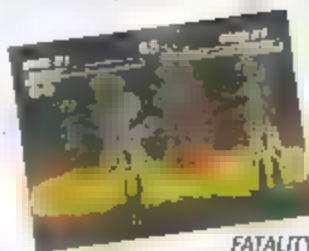


FAST FORCE BALL: → + SA + SB

Slide, como o de Sub-Zero, só deve ser acionado em combos, para evitar bloqueios. O seu Elbow Dash deve ser usado uma vez por luta. Quando é acionado na hora certa, pega o adversário de calça curta. E, depois de ficar invisível, aplique um golpe inesperado ou um corrida com combo ou uma rasteira.



ELBOW DASH: → + SB



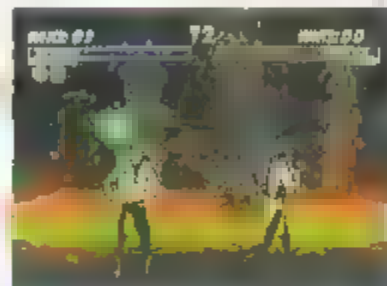
FATALITY: → + ← + → + BL (distância de um salto)



FATALITY: 2: → + → + → + CA (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: ↓ + ↓ + ↓ + CA (perto)



FRIENDSHIP: ↓ + → + → + CA

PIR GOMBOS

- Pit: BL, RN, BL, BL
- Combo(8): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Voadora, Slide
- Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Acid Spit
- Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, CA
- Combo(5): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, Uppercut
- Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, Acid Spit
- Combo(4): SA, SA, CA, ← + CA

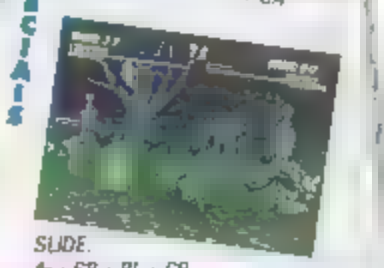


ELBOW DASH: ← + SB

By N1gh7w0LF



INVISIBILITY: ↑ + ↑ + CA



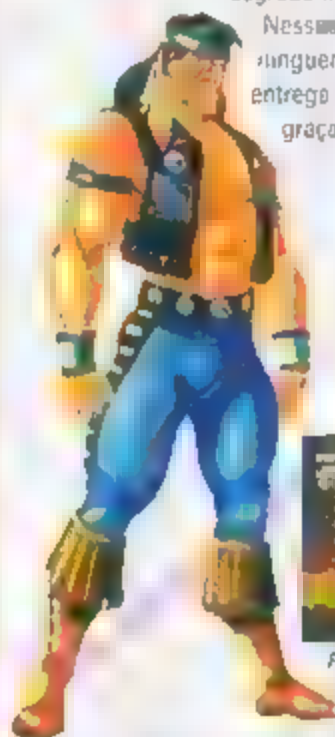
SLIDE: ← + SB + BL + CB

GOLPES ESPECIAIS

Night Wolf

Descendente de uma antiga tribo indígena, Nightwolf é o guerreiro que tem a missão especial de proteger a terra de sua tribo e preservar a cultura de sua gente. Acontece que Shao Kahn quer de todas as maneiras ocupar esses territórios, e ele ficam nos Estados Unidos, pois os considera estratégicos para ocupar a Terra. Quando vem lutar para conseguir o seu objetivo, Shao Kahn é recebido com a magia de Shamen, um velho segredo indígena.

Nessas terras, ninguém entrega nada de graça.



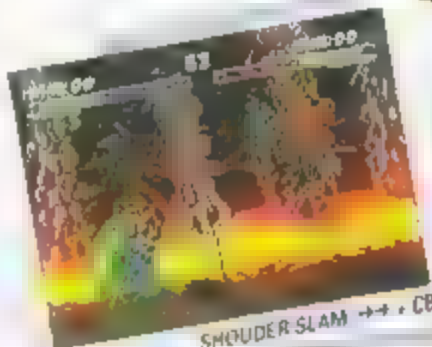
ESTRATÉGIA- Os combos de Nightwolf podem ser acionados no momento em que você quiser. Eles são bons, a não ser quando bloqueados, pois deixam uma brecha e tempo de sobra para o adversário entrar com um contra-ataque em cima de você. O Hatchet alista o inimigo e quase nunca é bloqueado. Além disso, é ótimo para iniciar um soco alto, Roundhouse ou Shoulder Slam. O Arrow é inútil, mas o Shield é o melhor golpe do jogo. É fácil de se dar e acerta o adversário com sua própria arma.



ARROW: ↓ + SB

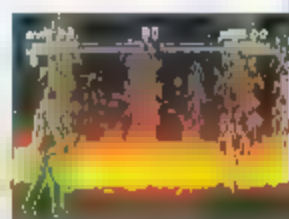


HATCHET: ↓ + SA



SHOULDER SLAM: → + CB

ESPECIAIS



SHIELD: ← + CA



FATALITY 1: ↑↑ + BL (perto)

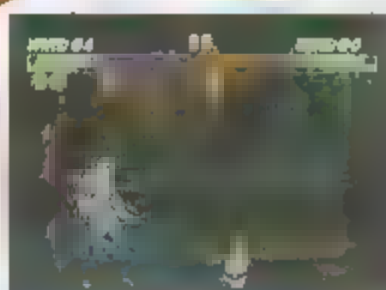
FATALITIES



FATALITY 2: ← + SA (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: → + ↓ (perto)



BABALITY: → + ← + SB



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, ↓

PIT E COMBOS

Pit: RN, RN, BL


Combo(7): CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam

Combo(5): CB, SA, SA, SB, ← + CA

Combo(8): CB, SA, SA, SB, Hatchet, RN, SA, SA, Shoulder Slam

Combo(3): CA, CA, ← + CA

Mileena

Mileena é outra que quer  vingar de Kahn. Ele a deixou morrer e agora ela voltou se apoderou do corpo de Scorpion.

ESTRATÉGIA: O Roll de Mileena nunca deve ser usado contra lutadores que bloqueiam bem. Se alguém bloquear, você vai abater e pode levar um Uppercut, um Roundhouse ou outro golpe. Mas, usando direito, conectado com uma voadora com chute, pode rolar um

combo de 5 hits com o Rolling Attack e, em seguida, outra voadora com chute, Rolling



By N1gh7w0LF

Attack e soco alto. O combo SA, SA, CA, CA, → + SB também serve para começar esse combo. O Teleport Kick é bom contra quem bloqueia muito, pois Mileena rebate muito longe para dar um Uppercut, a primeira coisa que se pensa em fazer quando algum lutador bopeia na sua frente. O seu Sai Shot é perda de tempo: não machuca, leva 2 segundos para carregar e não começa nenhum combo. Se mesmo assim você insistir em usá-lo, acione o no ar, porque ele pode impedir qualquer ataque aéreo se você acertá-lo.



FATALITIES

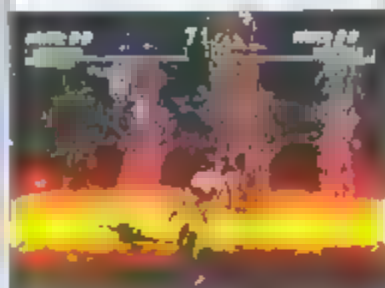


FATALITY 2 →↓↵ + SB (perol)

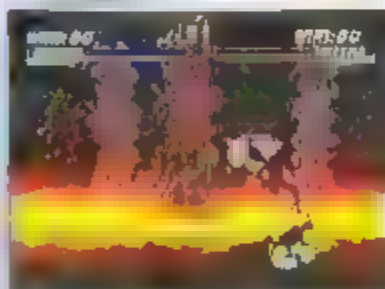


SAI SHOT: segure SA (2 segundos)

GOLEGES ESPECIAIS



TELEPORT KICK →↵ + CB



ROLLING ATTACK →↵↵ + CA

PIT-1-COMBO:

Pit: ↓↓↓ + 

Combo(6): SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA



ANIMALITY →↓↵ + CA



BABALITY →↓↵ + SA



FRIENDSHIP →↓↵ + SA

Liu Kang

Liu Kang é o grande adversário de Shao Kahn e dos guerreiros do Outworld. Kang no passado se opôs aos planos de Kahn. Além disso, ele é o Shaolin Champion e Rayden tem lá seu discípulo para salvar a Terra. Mas ele tem de tomar cuidado: os esquadrões de extermínio de Kahn estão touquinhos para mandá-lo pro vinagre.

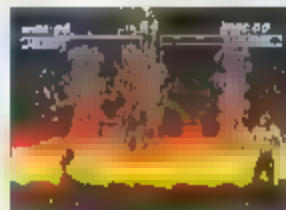
ESTRATÉGIA: Para dar o Bicycle Kick de Liu Kang não é preciso ficar segurando o botão. Um truque para isso: segure o botão até ouvir

"Fight!" e solte quando a luta começar. Ele vai acionar do mesmo jeito e é um boa maneira de começar a luta. O Flying Kick é rápido, mas tira pouca energia. É bem para afastar o oponente. A Low Fireball é boa para surpreender inimigos que sempre se abaixam e ficam esperando que você ataque para contra atacar. O combo é devastador, por isso tente encerrar o inimigo no canto com um Flying Kick, acionando o combo. Ele é longo e, mesmo que o oponente bloqueie, alguns hits vão entrar.



HIGH FIREBALL: → → + SA

ESPECIAIS
COLPES



LOW FIREBALL: → → + SB

FINIS COMBOS:
Pit: RN, BL, CB
Combo(7): SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
Combo(6): SA, SA, ← + SB, Voadora, Air Fireball, Flying Kick
Combo(4): CB, CB, CA, CB



FATALITY 1: → → → + CB (qualquer lugar)



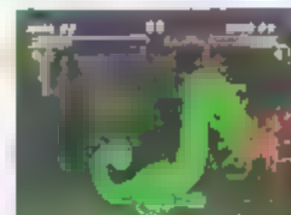
FATALITY 2: ↑ ↑ ↑ + RN + BL (qualquer lugar)



FLYING KICK: → → + CA



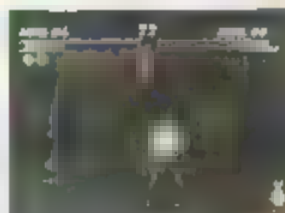
BICYCLE KICK segure CB (6)



ANIMALITY: ↓ ↓ ↓ (distância de uma rastreia)

FATALITIES

SABALITY
↓ ↓ ↓ + CA

FRIENDSHIP:
RN, RN, RN, ↓ + RN

Kurtis Stryker

Kurtis Stryker é um guerreiro marcado. Quando Shao Kahn abriu o portal do Outworld em uma metrópole dos Estados Unidos, ele era o líder da Riot Control Brigade e viu a cidade e todos os seus habitantes sumirem do mapa. Foi o único sobrevivente dentre milhões de pessoas.

ESTRATÉGIA: As granadas de Stryker têm quase o mesmo alcance. Cuidado com as High Grenade, elas passam por cima do oponente se ele estiver muito perto. ■ Trip é tão eficiente quanto a rasteira e ainda tem um alcance maior. ■ Baton Toss é bom para quando o inimigo

estiver bem próximo a você. Se você acioná-lo de longe, o adversário vai bloquear e partir para cima com um Uppercut ou um Combo ■ Gun, uma excelente opção ■ ataque, raramente é bloqueado, a não ser quando você luta contra ■ computador. Quando ■ inimigo estiver do seu lado, use o durante o Uppercut Combo.



HIGH
GRENADE: ↓↑ + SA

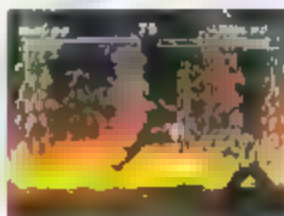


LOW GRENADE: ↓↑ + SB



BATON TRIP: →↑ + SB

GOLPES ESPECIAIS



BATON TOSS: →↑ + CA



FATALITY 1: ↓↑↓↑ + BL (perto)



ANIMALITY: RN, RN, RN, BL
(distância de uma rasteira)



FATALITY 2: →↑↑ + CB (longe)



BABALITY: ↓↑↑ + SA



FRIENDSHIP: SB, RN, RN, SB



GUN: ← + SA

By N1gh7w0LF

FINES COMBOS

Pit: segure BL, →↑↑ + CA
Combo(6): CB, SA, SA, SB, Voadora, Baton Toss
Combo(3): CA, CA, ← + CA

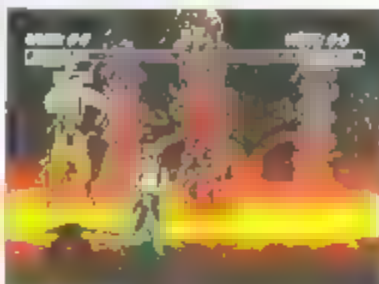
Kung Lao

Kung Lao estava muito preocupado em reformar a sociedade que lidera, a The White Lotus Society, quando foi pego de surpresa. Seus planos foram por água abaixo. O responsável por tudo isso? Ora, só pode ser Shao Kahn, que veio botar areia nos planos de todo mundo. Kung Lao é um dos guerreiros escolhidos para lutar contra a dominação da Terra por Shao Kahn e seu bando de Outworld.

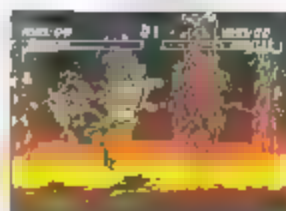
ESTRATÉGIA: ■ Teleport de Kung Lao é perfeito para iniciar um combo. Você dá um Teleport, uma



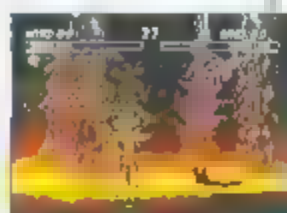
HAT THROW ← + SB



Teleport: ↓ ↑



FLYING KICK ↑ ↓ + CA (no ar)



SPIN → ↓ → + RN (aperte RN)

COMBO
SPECIALS



FATALITY 1 RN, BL, RN, BL, ↓



ANIMALITY RN, RN, RN, RN, BL (petto)



FATALITY 2: → → ← ↓ + SA (distância de uma rasteira)



BAGALITY: ↓ → → + SA

voadora com soco e um combo e tudo isso conta como um combo só. O Hat Throw é bom contra ■ caras que ficam agachados. A única função do Flying Kick é durante o 2-º hit do combo: pulo, chute no ar e o Flying Kick na hora de finalizar. O Spin vai funcionar ■ ■ seu oponente estiver pulando ■ dando uma voadora com chute. Se conseguir pegá-lo nessa hora, ponto pra você pois esse golpe tem a força de um Hypercut. Ai, quem sabe o Kung Lao vai poder se preocupar com a sociedade dele.

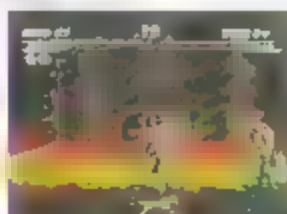


OUTROS COMBOS

Pit: ↓ ↓ → → + CB

Combo(7): SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA

Combo(3): CB, CB, ← + CA

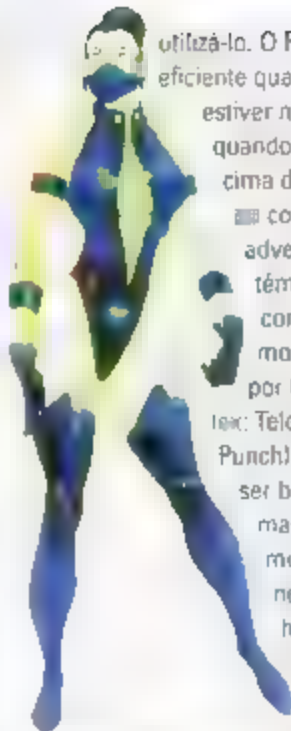


FRIENDSHIP
RN, SB, RN, CB

Kitana

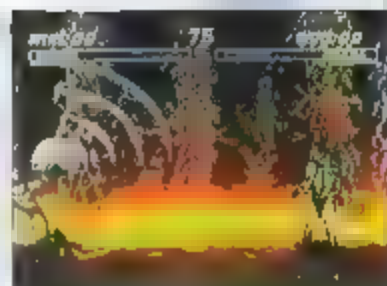
A bela Kitana foi julgada e condenada. A alta corte do Outworld quer vê-la morta a todo custo, sob a acusação de ter matado sua irmã gêmea, Mileena. Mas essa ideia não agrada muito a Shao Kahn, que prefere montar um grupo de lutadores e mandá-lo capturar-la viva. A chance de Kitana é encontrar a nova rainha, Sindel, que está apenas começando a sentir o gosto da coroa, e contar a ela a verdadeira natureza de sua irmã ma.

ESTRATÉGIA Kitana tem ótimos combos que usam seu golpe Fan Lift. Você pode dar o Fan Lift, a voadora com chute, o Fan Throw, o Square Wave e mais alguns outros. Seu Fan Throw pode ser acionado no ar. Essa é a melhor maneira de



utilizá-lo. O Fan Lift é eficiente quando você estiver nos cantos, quando pular por cima de alguém contra adversários que têm golpes com movimentação por trás (teleport Punch). Ele pode ser bloqueado, mas não leva muita fôlego nessa hipótese. Square Wave também

é um golpe eficiente contra inimigos que gostam de ficar pulando o tempo todo.

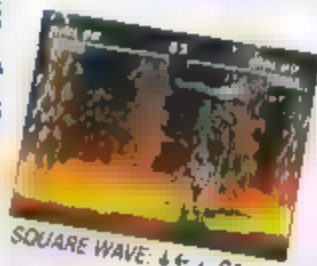


FAN LIFT: ↑↑↑ + SA

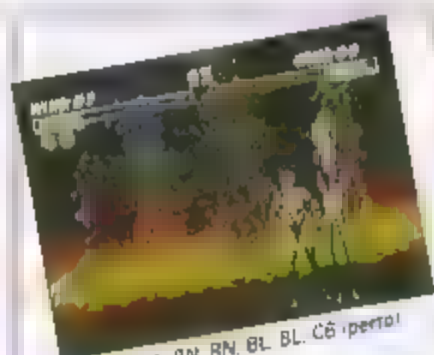
GOLES ESPECIAIS



FAN THROW: → + SA + SB



SQUARE WAVE: ↓ + SA



FATALITY 1: RN, RN, BL, BL, C6 (perfora)



FATALITY 2: ↓ + → + CA (perfora)



ANIMALITY: ↓↓↓ + RN

FATALITIES



BABALITY: → + ↓ + CA

RECOMBOS

Pit: →↓ + CA

Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA

Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

By N1gh7w0LF



FRIENDSHIP: ↓ + → + SB

Kano

Kano não se deu muito bem no último torneio de que participou. Acabou sendo encontrado, ainda com vida, em Outworld. Shao Kahn achou que ele poderia ser útil e resolveu poupá-lo. Kano pode ensinar seus guerreiros a usar armas.

ESTRATÉGIA- Você raramente vai usar os combos de Kano, ele é muito defensivo. Todos os seus golpes, exceto o Shoke, jogam o adversário do outro lado da tela. Não use muito o Cannonball, porque depois da primeira vez ele fica muito fácil de ser bloqueado. O Knife Slash

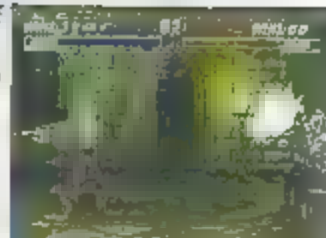
é ótimo porque ataca avançando sobre o adversário. Você começa o golpe do outro lado da tela e ainda acerta o cara. O Knife Throw é um pouco lento, mas também acerta tanto no ar como no chão. Além disso, é mais forte do que os projéteis normais e você pode ir para cima e acionar um combo.

Use o Grab and Bite com o oponente no ar e com grandes chances de atacar. Golpe bom contra Kung Lao quando ele se teletransportar.



Pit: segure BL, ↑↑← + CB
Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA, Voadora, BL or Knife Slash
Combo(4): CA, CA, [] , CA

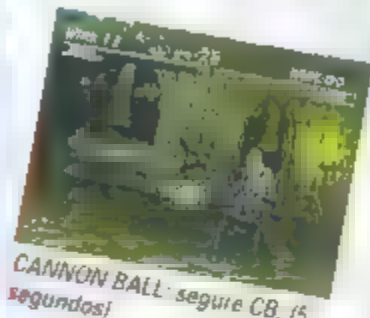
KNIFE THROW
 ↓← + SA



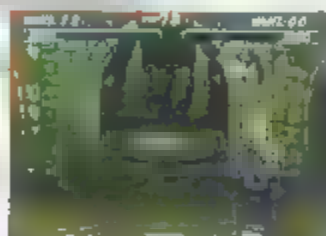
GOLPES ESPECIAIS



KNIFE SLASH: ↓ + SA



CANNON BALL: segure CB, (5 segundos)



AIR CANNON BALL:
 →↓ + []

By N1gh7w0LF



FATALITY 1: segure SB, →↓ + [] (perto)

FATALITIES

BABALITIES: →→↓ + []



GRAB AND BITE: ↓ + SB



FATALITY 2: SB, BL, BL, CA (distância de uma rasteira)



FRIENDSHIP: CB, RN, RN, CA



AIR THROW: BL (no ar)

Kabal

Kabal é um enigma. Ninguém conhece sua verdadeira identidade. Acredita-se que ele foi vítima de um dos ataques dos exterminadores de Shao Kahn e sobreviveu por muito pouco, tendo de respirar muito tempo através de aparelhos. O resultado é que ele ficou coberto de cicatrizes. Agora, quer de todo jeito pôr um fim às conquistas de seu inimigo Shao Kahn.

ESTRATÉGIA Um alerta: com Kabal, quando ele termina o

COMBOS

Pit: BL, BL, CA

Combo(8): Voadora, Whirlwind, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, Voadora, Fireball

Combo(6): CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

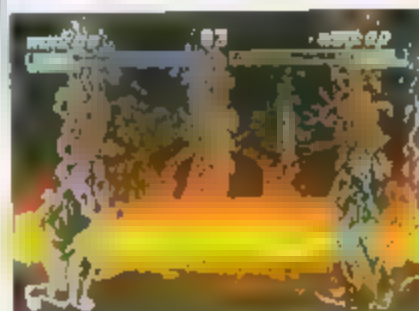
Combo(6): CB, CB, SA, SA, CA, ← + CA



ESPECIAIS

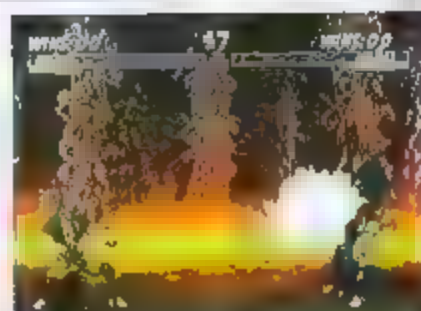


WHIRLWIND SPIN ← + CB



GROUND SAW ← ← + RN

Whirlwind Spin e a cabeça do inimigo começa a rolar, ele emenda um special move. Por isso, tome cuidado! O Grinder, ou Ground Saw é bom contra caras



EYE SPARK ← ← + SA

que pulam. Quando o inimigo estiver bem no alto, comece o golpe. Você deverá acertá-lo, dependendo de onde estiver na tela. A Eye Spark pode ser usada após todas as voadoras com chutes, essa é uma boa estratégia.

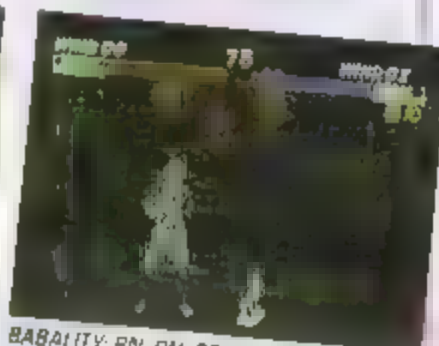
FATALITIES



FATALITY 1 ↓ ↓ ← + BL (distância de uma rastrela)



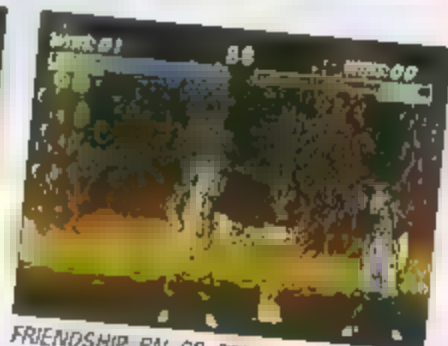
FATALITY 2 RN, BL, BL, BL, CA (perto)



BABALITY RN, RN, CB



ANIMALITY: segure SA, → → ↓ (perto)



FRIENDSHIP RN, CB, RN, RN, ↑

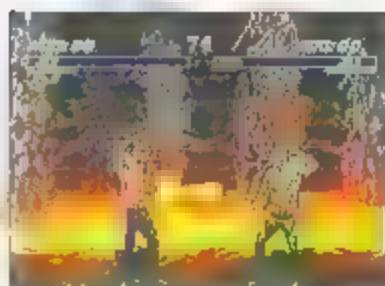
Jax

Jax não convenceu ninguém da ameaça do Outworld. Armou-se com braços biônicos e foi a luta.

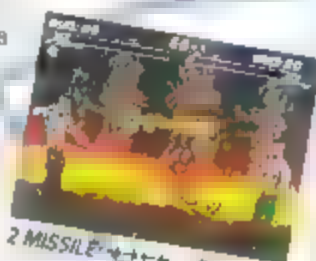
ESTRATÉGIA- Jax tem um golpe bem eficiente, o 2 Missile. Com 2 bolas de fogo, uma sempre acerta, a não ser que o oponente abaixe ou bloqueie. Um combo fácil de 6 hits: 2 Missile, Gotcha Grab e SB repetidamente. Só vale a pena usar o Gotcha em combos. O Sliding Punch é bom para afastar o inimigo. Nos cantos, você pode iniciar um combo com até 16 hits. O Ground Slam leva muito tempo para ser acionado. A chance de o acertarem com uma

Voadora com chute ou um soco. Acione o Backbreaker só uma vez por round, se usá-lo demais os oponentes, ao pular, vão chutá-lo, impedindo que você o utilize. Jax é muito lento, por isso corra muito com ele.

GOLPES ESPECIAIS



1 MISSILE ← + SA



2 MISSILE ← + + + + SA



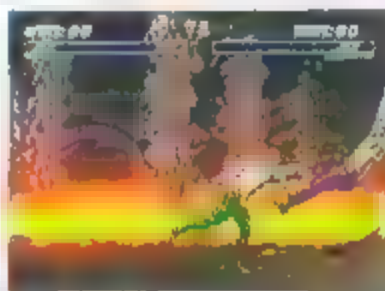
GROUND POUND segura CB (3 segundos)



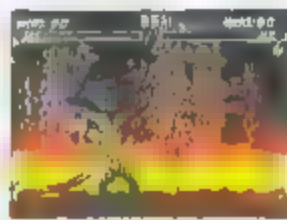
GOTCHA GRAB → + SB (aperte SB)



BACK BREAKER BL (na ar)



SLIDING PUNCH → + CA



GROUND SLAM SB (aperte), SA repetidamente



FATALITY 1: segura BL, → + + (perto)



FATALITY 2 RN, BL RN, RN, CB (longe)



ANIMALITY: segura SB, → + +



BABALITY: ↓ + ↓ + CB



FRIENDSHIP CB, RN, RN, CB

FATALITIES

By N1gh7w0LF

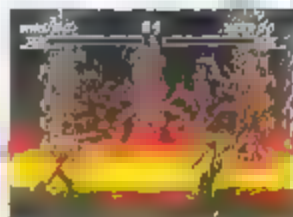
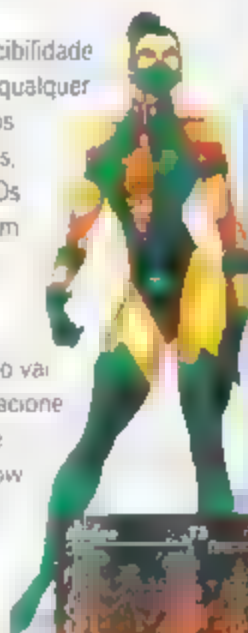
COMBOS
Pit. ↓ + ↓ + SB
Combo(7): CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, ← + SA
Combo(5): SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo(3): CA, CA, ← + SA

Jade

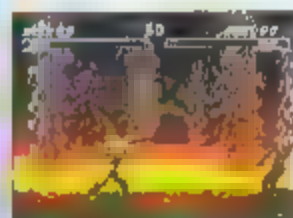
As mulheres são absolutamente imprevisíveis, principalmente quando se trata de uma guerreira. Jade recebeu de Shao Kahn a missão de capturar a bela princesa Kitana e trazê-la de volta viva. Kitana foi renegada e fugiu para um lugar da Terra desconhecido do povo de Outworld. Jade conseguiu encontrá-la, mas acabou virando amiga da princesa renegada! Mas essa amizade trouxe uma escolha difícil: ela tem de decidir entre a fidelidade ao Imperador e a confiança que Kitana depositou nela. Se trair o Imperador, estará condenada à morte. Se deixar de

lado a princesa, será o mesmo que mata-la.

ESTRATÉGIA- A invencibilidade de Jade é eficiente com qualquer oponente. Como todos os lutadores atiram projéteis, você pode bloqueá-los. Os seus bumerangues devem ser usados a distância e de vez em quando. Se não acertar um bumerangue o adversário vai atirar um projétil, então acione a invencibilidade, corra e acione um combo. O Glow Kick é bom em qualquer momento que você puder usá-lo.



BOOMERANG: (para cima) ← + SA



BOOMERANG: (para frente) ← + SB

GOLPES ESPECIAIS

BOOMERANG: (para baixo) ← + CB



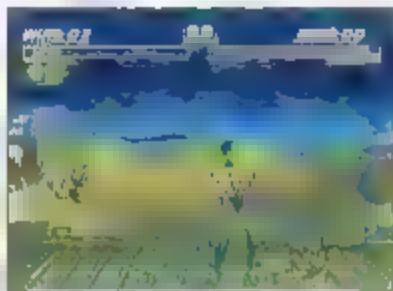
FATALITY 1: ↑↑↓ + SA (perda)



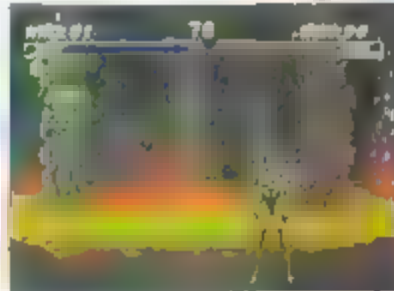
FATALITY 2: RN, RN, BL, RN (perda)



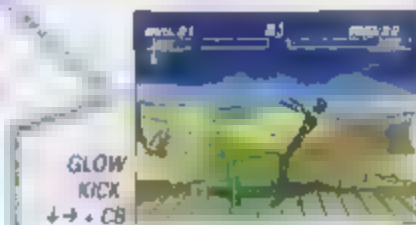
ANIMALITY: →↓→ + CB



BABALITY: ↓↓→ + CA



FRIENDSHIP: ←↓← + CA



GLOW KICK: ↓ + CB



INVINCIBILITY: ← + CA

PIRE & COMBOS

Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, CB, CA, ← + CB, ← + CA

Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA

Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

Guia Mortal

Aqui, você tem um resumo do que vai encontrar nesta edição. Estão relacionados os lutadores para cada console e que golpes são possíveis de acionar em cada um deles. Você fica sabendo também a característica dos golpes de Mortal Kombat. Sempre que tiver dúvidas nas páginas seguintes, use estas como guia. Bons fatalities pra galera toda!

OS LUTADORES DO ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

ARCADE SATURN

Sektor
Ermac (secreto)
Smoke
Kitana
Human Smoke (secreto)
Kabal
Classic Sub-Zero
(secreto)
Cyrax
Jax
Jade
Sub-Zero
Kano
Shang Tsung
Sheeva
Sindel
Kung Lao
Liu Kang
Mileena (secreto)
Scorpion
Nightwolf
Kurtis Stryker
Reptile
Sonya Blade

SNES MEGA

Todos do arcade ■ do Saturn
menos Sheeva. Acrescente Rain
e Noob Saibot.

OS LUTADORES DO MORTAL KOMBAT TRILOGY

P.STATION NINTENDO 64

Todos de UMK 3 do
arcade mais:
Baraka
Johnny Cage
Rain
Noob Saibot
Rayden
MK1 Rayden
MK2 Jax
MK1 Kano
MK2 Kung Lao
Goro
Kintaro
Motaro
Shao Kahn
Kameleon (secreto)

O QUE HÁ DE MORTAL EM CADA CONSOLE

Ultimate Mortal Kombat 3 traz tudo de melhor da série de MK. Possui todos os Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships, Pit Fatalities e combos. A versão para o Saturn é igual a do arcade. Já no Ultimate Mortal Kombat 3 dos consoles de 16 bits, todos os lutadores estão presentes, menos a Sheeva (no SNes existe ■ "fantasma" da lutadora). No lugar dela estão Noob Saibot e Rain, que não possuem Fatality, Friendship ■ ■ resto, apenas o Brutality. Os lutadores perderam os Animalities mas, em compensação, trazem os Brutalities, um elemento de Mortal Kombat Trilogy. Este Mortal Kombat Trilogy já saiu para P.Station ■ Nintendo 64 (o Saturn terá uma versão em 1997), os lutadores de MK1, MK2, MK3 e UMK3 estão presentes,





inclusive ■ mestres Goro, Kintaro, Motaro e Shao Kahn. Tem de tudo: Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships, Pit Fatalities ■ Brutalities. Também existe uma barra auxiliar chamada Aggressor, que, quando cheia, deixa os golpes mais fortes.

MOVIMENTOS COMUNS

SA - soco alto
SB - soco baixo
CA - chute alto
CB - chute baixo
BL - bloqueio
RN - corrida
↓ + **SA** - uppercut (gancho)
← + **CB** - rasteira
← + **CA** - roundhouse (chute giratório)
SB (perto) - arremesso

FATALITIES

São os famosos movimentos de detonação. Cada lutador tem dois (salvo algumas exceções). Para acioná-lo, basta, digitar o comando, rápida e precisamente, na distância certa, depois da mensagem "Finish Him/Her".

FRIENDSHIPS ■ BABALITIES

Para poder realizar os Friendships e Babalities você não pode bloquear no round em que se define a luta e não pode estar em qualquer lugar ■ tela. Você pode realizar um Friendship ou Babality após dar um Mercy. No Trilogy, você pode bloquear no round definitivo. Pode-se acionar o Friendship ou Babality mesmo assim.

STAGE FATALITIES

Os Stage Fatalities são os fatalities das fases. Você só pode realizá-los em algumas fases: Scorpion's Lair, Shao Kahn's Tower, The Subway e a The ■ (II).

MERCY

Segure ■ botão RN (↓-↓). Isto garante ao seu oponente um pouco de energia de volta depois de acertá-lo. Você deve segurar o botão RN por 2 ou 3 segundos (já antes de terminar a luta) e seu oponente deve ter vencido um round. Você pode estar em qualquer lugar na tela, menos perto do oponente. Para realizar um Animality, você precisa antes acionar o Mercy. Quando

aparecer "Finish Him/Her" de novo você pode detonar com ■ Animality. Você pode dar mais de um Mercy por luta e pode fazer qualquer Fatality, Friendship, Stage ou Babality depois de um Mercy, mas não é obrigatório dar um Mercy antes.

BRUTALITIES

Esse ■ um movimento de terminação novo, presente em Ultimate Mortal Kombat 3 para SNes e Mega e no Mortal Kombat Trilogy. Trata-se de uma combinação muito extensa ■ que no final explode o inimigo com um Uppercut!!! Digite-os de forma precisa ■ acompanhando a velocidade dos movimentos. Decore a sequência com ■ dedos.



Human Smoke

A verdadeira identidade de Human Smoke é uma incógnita. Apesar do Smoke no nome, ele não tem nada a ver com ■ robô cibernético.

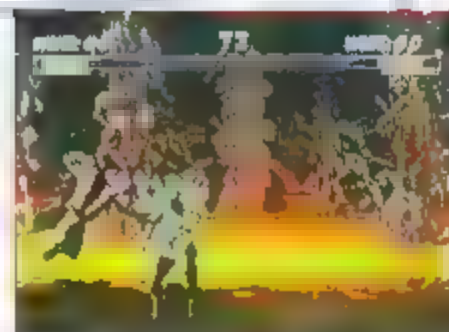
COMO USAR HUMAN SMOKE -

Human Smoke é um lutador secreto em Ultimate Mortal Kombat 3. Para fazê-lo aparecer, escolha Smoke ■ mantenha pressionados ■ botões ← - CA + SA - RN + BL (se for o jogador 1 - com o jogador 2, pressione → + CA + SA + RN -

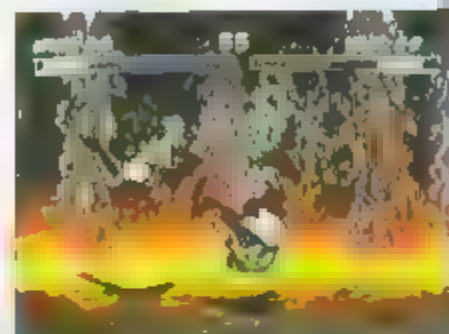


SPEAR. ←← + SB

GOLPES ESPECIAIS



TELEPORT PUNCH. ↓← + SA



THROW no ar. aperte BL

FATALITIES



BABALITY. →→↓← + CA



FATALITY. RN, BL, RN, RN, CA

BL) até a luta começar. Smoke explodirá e revelará sua forma humana

ESTRATÉGIA -

Human Smoke tem golpes idênticos aos de Scorpion. Como em UMK 3 não existe a defesa aérea, tente acertar o Spear (larpão) quando o oponente pular. Seja preciso no "timing" e tente pegar ■ cara quando estiver para aterrizar. Dai, puxe e emende o melhor combo que tiver. ■ Teleport Punch não é muito

eficiente se usando isoladamente. Tente usá-lo em ataques surpresa. O arremesso aéreo é daqueles golpes de que não se deve abusar. Se o inimigo perceber, vai golpeá-lo no ar e vir pra cima com um combo matador.



PIRACOMBOS

Pit: →↓↓ + CB
 Combo(4): CA, CA,
 CB, ← + CA
 Combo(4): SA, SA, ←
 + SB, ↓ + SB

Er mac

Er mac passou muito tempo escondido, disfarçado. E, imaginem só, onde estava o ninja... Ele aparecia como um erro bem no símbolo de Mortal Kombat!! Ele é o Watchdog Group, organização da qual faz parte, vêm estudando há muito tempo as passagens que dão acesso ao Shaolin Temple, liderado por Liu Kang. Aproveitando a ausência de Liu Kang, que estava no torneio, Er mac atacou o templo. Pior de tudo, ainda arranhou as coisas para parecer que o ataque foi obra de Shao Kahn. Como Kang "adora" Kahn e seu pessoal, vai logo procurá-lo para resolver a situação com muita luta.

PIT E COMBOS

Pit: RN, RN, RN, RN, CB

Combo(5): SA, SA, SB, CA, ↓ + CA

Combo(5): SA, SA, ← + ■, ←↓ + SB, Fireball

Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA

Combo(4): CB, ■, Telekinetic Slam, Uppercut

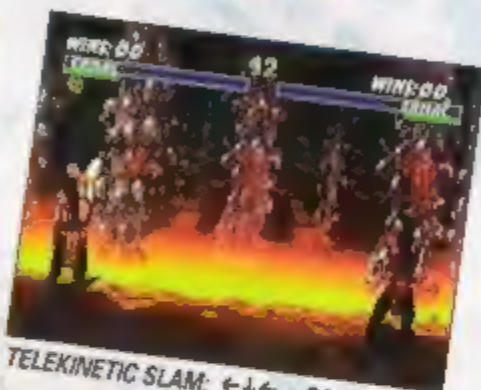


FIREBALL: ↓← + SB



EXPLODING TELEPORT PUNCH: ↓← + SA

GOLPES ESPECIAIS



TELEKINETIC SLAM: ←↓← + CA



ESTRATÉGIA- O Teleslam de Er mac tem um alcance de quase meia tela. Por isso, não utilize-o se não tiver absoluta certeza de que vai acertar o adversário. A Fireball não é o seu forte, pois tem um pequeno alcance vertical e tira pouca energia do seu oponente. Assim como Scorpion, seu telepunch pode ser usado em combos e possibilita de dois a três hits. Os combos CB e SB são bons para começar e possibilitam bastante hits. Exemplos de golpes que usam todos os special moves: CB, SB, voadora com chute, Telepunch, Fireball, Run Up, Teleslam e Uppercut.

FATALITIES



FATALITY 1: RN, BL, RN, RN, CA (perto)



FATALITY 2: ↓↑↓↑↓ + BL (distância de uma rasteira)

CYRAX

Cirax é o sucessor cibernético de Sektor. Esse protótipo ninja é a unidade cibernética LK- 4D4. É o segundo de uma linhagem de três robôs construídos por Lin Kuei. Assim como seus irmãos programados, ele tem uma missão muito difícil: encontrar e exterminar Sub-Zero, que está entalado na garganta de Shao Kahn. Se conseguir, segundo as instruções do Imperador, o ninja cibernético deverá se apoderar da alma de Sub-Zero. Só assim ele poderá ter valor de verdade para Shao Kahn. Mas sua missão para deixar de ser um simples robô sem alma não tem nenhuma facilidade. Afinal, Cyrax só existe porque outros já falharam ao tentar fazer sua obrigação. Neutralizar Sub-Zero é muito importante para Shao Kahn.

FATALITIES



FATALITY 1: segure BL, ↓↓↑↑ + SA (qualquer lugar)



FATALITY 2: segure BL, ↓↓↑↑ + RN (perto)



ANIMALITY: segure BL, ↑↑↓↓↓ (perto)



BABALITY: →→← + SA

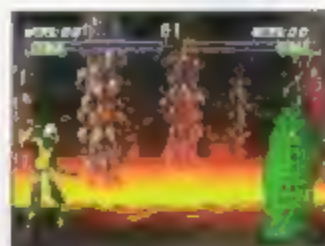


FRIENDSHIP: RN, RN, RN, ↑

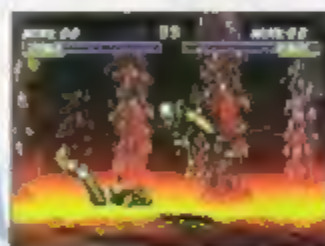
FAR BOMB: segure CB, →→ + CA



TELEPORT: →↓ + BL (no ar)



NET: ←←← + CB

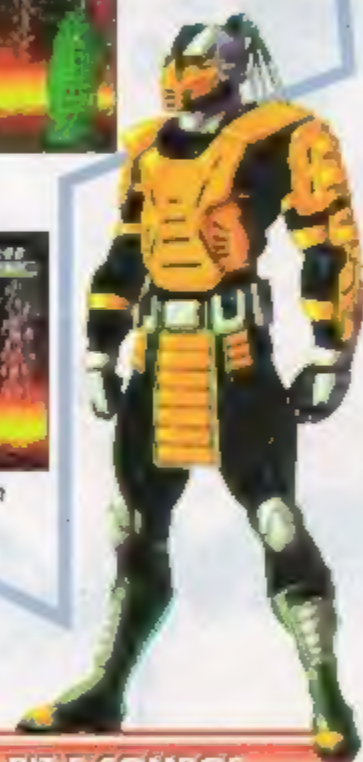


AIR THROW: ↓↓ + BL, em seguida SB (no ar)

ESTRATÉGIA-

Net de Cyrax é um bom golpe se um dos seus esportes preferidos é o arremesso de inimigos. Se for bloqueado, você pode ir para cima e arremessá-lo enquanto o adversário estiver executando o bloqueio. Além disso, você pode esperar ele parar e bloquear e ir para cima com um combo. As bombas são boas contra quem acha que pode bloqueá-lo. Contra outros adversários é melhor não usá-las, pois você pode dar mal.

GOLPES ESPECIAIS



PIT E COMBOS

Pit: RN, BL, RN

Combo(2): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA

Combo(3): CA, CA, ← + CA

Classic Sub-Zero

O braço direito de Shao Kahn na sua luta para conquistar a Terra, Classic Sub-Zero fez um pacto com o diabo. Ele é obrigado a matar seu irmão por causa dos crimes que este cometeu contra o Clã.

ESTRATÉGIA- O Slide é o melhor golpe do ninja azul, use-o sempre que puder. Após o Slide, se o oponente não bloquear, ele pula. Pegue-o com um Uppercut. Classic Sub-Zero possui 2 dos mais belos combos do jogo, mas eles não tiram muita energia. Para mais danos, em vez de um Slide, dê SA, S, ↓ + SB, voadora com chute, pule mais tarde para chutar no topo e, em seguida, dê um Sweep (← + CB). O oponente levanta e fica tonto. O outro serve contra adversários humanos, não tem



GOLPES ESPECIAIS



FREEZE GROUND: →↓← + CB



ICE FREEZE: ←↓→ + SB



SLIDE: ← + SB + BL + CB

efeito contra o computador. O slide é eficiente de 2 modos: quando o adversário correr em sua direção e quando estiver esperando pelo Freeze Ground. Em geral, eles esperam por uma voadora com chute ou uma voadora com soco e não estão em posição de bloquear o Slide, o que leva ao Pool. Esse golpe é bom para manter os oponentes longe. Mas se seu

inimigo é um lutador defensivo, vá na direção dele como fosse acionar um combo e dê um Freeze Ground. Se estiver na distância certa, vai acertá-lo e ele deverá contra-atacá-lo. Defenda ou dê um Slide. Para finalizar, o Ice Freeze, que pode ser usado contra o computador no nível fácil. Ele não vai reagir. Contra inimigos humanos, a coisa é mais difícil, pois eles bloqueiam na hora "h" e, se percebem o truque, correm em sua direção. Ai, dê o Ice Freeze.

FATALITY



FATALITY: ↑↓↓↓ + SA (perto)

PIT E COMBOS

Pit: →↓→ + SA

Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

Combo(4): SA, SA, ← + CB, ← + CA

Combo(5): SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓↓ + CB

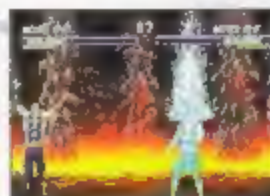
Sub-Zero

Sub-Zero está numa pior. Foi traído por seu próprio clã e teve de abandonar seus antigos companheiros. Agora ele tem de se defender da ameaça dos guerreiros de Outworld, que prometeram matá-lo a todo custo.

ESTRATÉGIA- Sub-Zero é o melhor lutador contra caras que gostam de ficar pulando o tempo todo. Se o adversário pular na sua direção, pule também e acione o Ice Clone. Ele acerta quase sempre, deixando o cara aberto para um soco alto, Freeze ou Uppercut. Se você der uma voadora com chute é provável que ele bloqueie, por isso, ao acertá-lo acione o Ice Clone. Funciona em 50% das vezes. Use



FREEZE: ↓ + SB



ICE SHOWER: ↓ + SA



ICE CLONE: ↓ + SB



ICE SHOWER (perto): ↓ + SA



SLIDE: ← + BL + CB

o Freeze bem de perto ou quando o oponente pular ou aterrizas.

Acione no máximo a distância de meia tela, acertando-o no III. Os Ice Shower são bons contra quem corre, arremessa muito e gosta de dar combos com sua guarda baixa. Nesse caso, acione o Ice Shower (de perto). Só use o slide durante combos, senão será bloqueado.



ICE SHOWER (longe): ← + SA

GOLPES ESPECIAIS



FATALITIES



FATALITY 1: BL, BL, RN, BL, RN (perto)



FATALITY 2: ← + RN (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: segure BL, → + ↑ (perto)

PIT E COMBOS

Pit: ← + CA

Combo(6): SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA

Combo(5): SA, SA, CB, CA, ← + CA (na versão 2.1, causa mais estrago que o Combo(6))

Combo(4): Voadora, Freeze, Voadora, Clone, SA, CA

Combo(3): CA, CA,

→ + CA



BABALITY: ↓ + CA



FRIENDSHIP: CB, RN, RN, ↑